no.493
1995年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社の訴えで、中国ＡＩＣが北京市内７ヵ所で

家庭用コピー品押収

米中合意に基づく知的所有権保護強化

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は三月十五日、同社家庭用ＴＶゲーム機の無断コピー品が、中国北京の工商行政管理局（ＡＩＣ）によってこのほど大量に押収され、中国でのコピー対策で大きな前進となったことを明らかにした。北京での摘発は三月九日に行なわれ、これは米中の知的所有権交渉が二月二十六日に合意されたのを受けて、ゲーム関係で初めて実現したものとされている。

中国ではＣＤ、ＬＤ、ゲームカートリッジ、パソコンソフトなど広範囲の分野で無断コピー品が大量に製造、販売、輸出されていることから、米国政府では包括通商法のスペシャル三〇一条（知的所有権侵害国の特定、制裁）に基づく調査を昨年六月から開始。米国の通商代表部（ＵＳＴＲ）が中国政府と交渉を進めてきた。

米国ＵＳＴＲと中国の交渉は長期にわたり、昨年末の段階では、中国が知的所有権保護のため無断コピー品を取り締まれないならば、米国としては中国からの輸入品に一〇〇％の関税をかけるとの制裁案を示し、中国側はこれに猛烈に反発するという局面もあった。しかし両国の交渉はその後も続けられ、二月二十六日には合意が成立するに至った（中国でのコピー品に関して米国任天堂とサードパーティーがＵＳＴＲに申し入れたことなどは、すべてこれらの背景となっている＝本紙第491号参照）。

米国ＵＳＴＲと中国が中国での知的所有権について合意したのは、①ＣＤなどの海賊版（無断コピー品）の取り締まり強化、②著作権、商標などの侵害に対する長期的な保護計画の作成、③知的所有権保護に関する具体的な法令の整備、など。

中国側は世界貿易機関（ＷＴＯ）への加盟をめざす立場から、米国側の要求を受け入れたかたちとなっているが、中国での知的所有権保護の意識は一般に低く、とりあえず一歩前進した形だ。

こうした米中の知的所有権保護に関する合意を受け、中国政府は三月初め、工業所有権関係の保護については全国各地にあるＡＩＣが直接、無断コピー品の製造、販売現場で取り締まることを決めた。ＡＩＣは国内のあらゆるビジネスについて許可する権限を持っており、無許可でのビジネスはありえないとされている。これまで国家ＡＩＣが工業所有権保護を一応担当（著作権関係は国家版権局が担当）してきたが、無断コピー品の取り締まりを具体的に進める必要が出てきたため、各地の地方ＡＩＣが直接これらの取り締まりを進めることになった。

今回の取り締まりは三月九日、北京の四つの地方ＡＩＣが七ヵ所で実施し、これらは地元新聞「北京晩報」を含むマスコミでも報道された。摘発現場には、告訴したセガ社の法務部スタッフも同行、コピー品の特定などの作業に加わった。

セガ社によると地方ＡＩＣによる今回の取り締まり実績は次のとおり。

北京市朝陽区雅宝路で組立て工場兼卸商の二ヵ所（名称不明）を摘発。ここは「ロシア市場」と呼ばれるコピー品販売業者のたまり場で、セガ社家庭用ＴＶゲーム機「メガドライブ」の本体およびゲームカートリッジなど、約三百万元（約三千万円）相当のコピー品を押収した。

崇文区鮮魚口では家電小売店（名称不明）を摘発。コピーソフトの基板五百個など押収した。

西城区地安門ではゲーム専門店「智楽王国」と深圳吉昌電子有限公司北京販売所の二ヵ所を摘発。コピー品の本体、ゲームカートリッジなど約百万元相当を押収した。深圳吉昌電子は卸業者だが、小売りもしていたとされている。

西城区新街口では小売店（名称不明）を摘発。コピー品の本体三十台、ゲームカートリッジ二百個、現金三万元など押収した。また海淀区では専門店（名称不明）を摘発し、コピー品のゲームカートリッジ百三十三個を押収した。

セガ社法務部の顧問、西倉紀一氏は、「昨年八月、広東省深圳の深楚電子に国家版権局が行政罰を与えたのも大きな成果だったが（本紙第481号参照）、ローカル色が強かった。それに比べ首都北京での取り締まりの効果は大きく、市場からコピー品は消えてしまったほどだ。しかし、月日が経過すればまたコピー品が出回るとも考えられるので、警戒を強めたい」と語っている。セガ社では今回の取り締まりにより、被害総額をまとめ、次の法的手続きへと進める予定である。

中国ＡＩＣが摘発した北京市内の家庭用ＴＶゲーム・コピー品販売店

セガ社家庭用ＴＶゲームのコピー品（下）を押収するＡＩＣの係官ら

カプコンＵＳＡ社がゲームスター社吸収

シカゴに業務用を統合

業務用責任者にストロール氏を起用

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）はこのほど、米国子会社のカプコンＵＳＡ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、枚田隆一社長）が、同じく子会社のゲームスター社（本社イリノイ州アーリントンハイツ、保木孝仁社長）を吸収合併し、業務用部門をシカゴ地区に集中することを認めた。

カプコンＵＳＡ社は業務用、家庭用の二部門があり、本社業務と家庭用部門はサニーベイルに残る。一方、ゲームスターは九三年六月、シカゴ地区にエレメカゲーム機のメーカーとして設立され、このほどフリッパーメーカーへと脱皮することになった。このためカプコンＵＳＡ社はゲームスター社を吸収、業務用部門をシカゴ地区で統合することになったもの。

カプコンＵＳＡ社業務用部門の責任者にはマイク・ストロール氏が就任、フランク・バルー副社長とともに、ＴＶゲーム機、フリッパー、リデムプションゲーム機の製造、販売を担当する。ストロール氏は八四年までウイリアムズ社社長を務め、八七年に半年ほど米国セガ社の社長になったことがあるが、その後業界から退いていた。米国業界の大物が復活することで話題になっている。

米国子会社は他に、オペレーション部門のブリックロード社（カリフォルニア州サンディエゴ）があるが、異動はない。

また家庭用小売部門のＧ＆Ｇソフトウェア社（カリフォルニア州サニーベイル）は業績不振のため三月までに縮小、整理するもよう。

以上の米国子会社の異動についてカプコンは近く正式に発表する予定だ。

ナムコ、3月期予想

増収だが減益に

連結では大幅減益見込み

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は三月十七日、九五年三月期の業績予想（単独、連結とも）を下方修正、増収だが減益になる見通しとなった。うち連結最終利益は四年ぶりの減益となるもようである。

修正後の九五年三月期業績予想では売上高七百六十五億円、経常利益四十億円、当期利益二十億円となっており、昨年十一月時点での予想に比べそれぞれ四・四％、一七％、一七％下回る見通しとなった。

同社によると、個人消費の停滞、ＡＭ市場の低迷によりオペレーション収入、業務用販売など予想を下回る見通しになったため。それでも売上高は前年に比べ六％増の見込み。しかし経常利益、当期利益とも前年を下回る見込みで、単独決算で減益となるのは九〇年三月期以来五年ぶり。

また修正後の連結業績予想では売上高九百五十億円、経常利益二十五億円、当期利益一億五千万円となっており、昨年五月時点の予想に比べそれぞれ五・〇％、五六％、九五％下回る見通しとなった。

同社によると、海外子会社による業務用販売、オペレーション収入が不振だったため。とくに米国のオペレーション部門であるナムコ・サイバーテイメント社、業務用販売部門のナムコアメリカ社がそれぞれ七－八百万ドルの経常赤字となる見通しで、米国業務用の不振が原因とされている。

連結で最終利益が減益となるのは、九一年三月期以来四年ぶりとなる。

AOU会員協会会長会議

兵庫県協の会費免除へ

リデムプション導入案には不安感示す声も

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は二月二十三日、幕張プリンスホテルで「全国協会長会議」を開き、AOU事業について懇談した。この会合はAOUエキスポ95に伴い開かれたもので、三協会幹部懇談会で検討中の風営法関係の規制緩和について、AOU会員である地方協会の会長と意見交換するというもの。九四年一月の臨時総会に伴う「全国協会長会議」に続き二回目で、活動報告を主とした内容になっている。

四十七都道府県協のうち二十七協会から会長ら四十三名が出席。入江会長が挨拶し、自由な意見交換に期待すると述べた。

阪神大震災によるオペレーターの被災状況については、近畿地区協・第二十三回会合（二月十七日、大阪）に入江会長と桜井健雄専務が出席したが概略しか把握できないので後でまとめて報告する、と桜井専務が述べた。

被災した「八号営業」の営業所が営業できなくなった場合、営業できない期間が六カ月を越えるなら営業許可の取消し理由になるが、制限地域にあって既得権で営業していた場合は改めて許可申請することができない、と解されている。これらについて桜井専務は既得権はどうなるのかを含め警察庁と連絡をとっているが、何とも言えない段階だと報告した。

また被災したオペレーターを支援するため、運営委員会では兵庫県協が支払う九五年度会費を免除することを決め、被災した業者に見舞い金を贈ることを決めた（金額など不明）。さらに支援策として、債務の繰り延べなどをJAMMAに要望（三月八日付。JAMMAは三月十日付で会員に協力要請した）、特別の融資を国民金融公庫に要望することを決めた――など報告した。

九五年度活動計画案の要点について説明があった。駒井徳造副会長によると、社団法人化したことから年度末までに次の年度の予算、事業計画を監督官庁（警察庁）に提出する必要があることからまとめたもの。

いわゆる「規制緩和」については、三協会幹部懇談会に提出したAOUの「第二次検討案」（本紙前号参照）などを桜井専務が説明したが、リデムプション導入に対する不安感が出席者から示された。これに対し桜井専務は、五百円以下の景品提供遊技が認められていることを前提に検討中だと説明。橘正裕副会長は、「七号営業」に近くなる懸念はあるが、ならないよう自主規制が必要、と述べた。駒井副会長は、原案が出来た時には改めて相談すると語った。

「ゲームの日」制定案については、「業界の活性化と社会に業界をアピールするのが目的」との説明があった。これに対し、「ゲームと言っても賭博業者を連想されては無意味だ」など疑問を示す意見があった。また「カジノバー」など違法営業との区別をアピールできないものか、という意見もあった。以上のほか厚生年金基金設立案に向け企画しているとの報告があった。

上の写真は第2回AOU全国協会長会議（2月23日）のようす

AOU調査研究委

年間優良機選定

「アンケートはがき」の抽選も

AOUの調査研究委員会（位田宗一委員長）は一月三十日、名古屋の名鉄ニューグランドホテルで第三回会合を開き、「年間優秀機械」の選定、「アンケート」はがきの抽選などを行なった。

年間優秀機械については、会員四十七協会が選出した候補機をまとめ、同委員会が選定するもので、今回は前回と同じ三十四協会から回答があった。その中から昨年同様一社一機種に限定し、アーケードゲーム機の上位八機種と乗物機二機種を選定し、エキスポ懇親会で表彰することになった。なお「最優秀機」は回答した協会すべてが選んだものとすることになり、今回も該当なしとした。

「アンケートはがき」については今回から同委員会（前回までは広報委員会）が担当。各地方協会会員の店で十二月末までの一ヵ月間、プレイヤーを対象に実施されたもので、今回で五回目となる。はがきは五十万枚（前回三十万枚）を配布し、一万五千枚（同一万五百枚）を回収。回収率は三%（同三・五%）で前回を下回った。

その中から抽選で一等米国西海岸の旅（ペアで二組）から五等スポーツバッグまでの賞品が、合計五十名に贈られた。

このほか風営法の見直しへの対応について、位田委員長は「各協会の意見収集を行なうべきだ」と提案したが、AOU事務局が「すでに三協会合同懇談会で方向性が決まっていること、全国協会長会議を二月二十三日に開くこと」などを挙げたため、とくに会員の意見をまとめる作業は行なわないことになった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月28日～3月14日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

三月一日＝「ゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、7－165548、1－239629。

特許出願公開

二月二十八日＝「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7－51431。「対向型ボールゲーム機の球出し装置」、㈱トーゴ（東京）、7－51465。「ゲーム機用の携帯型操作装置」、㈱イー・シー・エス（大阪）、7－51467。

三月七日＝「遊技機用リールシート」、ユニバーサル販売㈱（東京）、7－59900。「遊技機の投入メダル検出装置」、サミー工業㈱（東京）、7－59901。「スロットマシン」、同、7－59904。「スロットマシン用コインレール」、㈲山陽商会（広島）、広島振動工業㈱（広島）、7－59902。「スロットマシン用コイン供給装置」、同、7－59903。「コイン並べゲーム機」、富士電子工業㈱（千葉）、7－59905。「プッシャーゲーム機」、同、7－59906。「ボクシングゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－59940。「景品取得ゲーム装置」、同、7－59941。「トーナメントゲーム装置」、同、7－59944。「ドームスクリーンを有する電子遊戯装置」、同、7－59945。「ゲーム用2軸操縦装置」、同、7－59946。「ゲーム装置」、同、7－59948。「弾球遊技機」、㈱トーワジャパン（東京）、7－59942。「ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、7－59943㊟。「業務用ゲームシステムおよびその制御方法」、㈱カプコン（大阪）、7－59947。「アミューズメント装置」、ソニー㈱（東京）、7－59949。「アミューズメント装置」、同、7－59950。

三月十四日＝「遊技機の回転リールユニット」、㈱タイヨー（東京）、7－68004。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7－68005。「コマンド処理方法」、カシオ計算機㈱（東京）、7－68006。「メタルを使用するゲーム装置およびメタル・飲料物交換機」、ベルコ㈱（東京）、7－68049。「シューティングゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－68050。「テレビゲーム機用カセットおよびテレビゲーム機」、同、7－68053。「イベントの時系列の検証を行う、対話式ゲームへの遠隔参加における安全システム」、ジェムプリュス・カード・アンテルナショナル社（フランス）、7－68051。「ゲーム装置のハウジングおよびこれを用いたゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、7－68052。「筒体内を通る遊戯装置」、㈱石井鐵工所（東京）、7－68054。

実用新案出願公開

二月二十八日＝「ゲーム装置」、㈱イグレックス（東京）、7－12190。

三月七日＝「ビンゴゲーム機」、㈱タイトー（東京）、7－13385。「メダル落しゲーム装置」、同、7－13392。「投てきゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、7－13393。「玉載せゲーム機」、㈱学習研究社（東京）、7－13394。

三月十四日＝「ゲーム装置」、㈱トイボックス（東京）、7－15091。「往復走行コースタ」、泉陽興業㈱（大阪）、7－15092。

AOUショー関連スナップ

懇親パーティーで（左から）アトラスの原野直也社長、エイブルの熊谷俊範社長、タイトーの津留崎正部長

懇親パーティーで（左から）友栄の内田博社長、カプコンの辻本憲三社長、セガ社の永井明常務、サミー工業の大植正道副社長

懇親パーティーで（左から）ジーエム商事の佐上太郎常務、マタハリーの兵井勝常務、バレプレストの安田則雄専務

AOUエキスポに伴う

懇親会でメーカー表彰

パーティー券方式、参加890人に減少

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、入江昭造会長、AOU）は、AOUエキスポ開催に伴い二月二十二日夜、東京の赤坂プリンスホテルで恒例の懇親会を開き、併せて「AOU年間優秀機械」の表彰を行なった。

この懇親会は従来同様、各出展社から一名を無料招待し、それ以外はパーティー券方式（一枚一万五千円）で行なわれたもの。参加者数は昨年まで増加傾向にあったが、今回は八百九十人（前年九百八十人）に減少。九百人を割ったのは八九年以来のことになる。

桐谷克己事務局長の司会で進められ、ショー委員会の駒井徳造委員長は「景気低迷により今回のショーは各出展社の小間が縮小されたが、出展内容には各社の熱意が表れ新しいものが紹介されている。AM産業は今後、情報産業ではなく国民のライフサイクルに合わせた生活文化産業という形でとらえられていくのではないか」と挨拶した。

出展社を代表して㈱ナムコの中村雅哉社長は、「私はAMビジネスに携わって四十年になるが、生まれ変わってもこの仕事を再び選びたい。その時には今よりも一段と成長、発展したAM業界になっていることを望む」とし、また「二十一世紀は物よりも心の価値が高まる精神性の時代になるので、AM業界が今後発展していくためには、アミューズメントからエンターテイメントの方向をめざしていかなければならない」と述べた。

来ひんとしてJAPEAの山田數夫副会長が、「阪神大震災の状況を見て戦災を思い出す。終戦後の焼け野原の中で開園した東京の多摩川園での乗物機に大勢の客が来た。私は当時から人間の楽しみを求める本能を感じながら、この仕事を続けてきた。どんな状況になっても楽しみの場を提供していくのがわれわれの責務だ」と語り、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに「年間優秀機械」の表彰があり、その選定を担当した調査研究委員会の位田宗一委員長は、選定方法を説明した後、「オペレーターは優秀機を設置して上げた利益でメーカーから機械を購入、それによりメーカーはさらに優秀な機械を開発するという良好な循環になるよう期待する」と語った。今回の優秀機はアーケードゲーム機八機種と乗物機二機種で次のとおり（表彰順）。

セガ社「バーチャファイター」、SNK「真サムライスピリッツ」、カプコン「スーパーストリートファイターII・X」、ナムコ「リッジレーサー2」、サンワイズ「ハッピーベル」、コナミ「対戦ぱずるだま」、トーゴ「ストリートシューターZON2」、ユウビス「ジャンボツインDX」、バンプレスト「いけいけシリーズ・美少女戦士セーラームーンR」、日邦産業「なかよしドライブ・アンパンマン」。各社に入江昭造会長から楯が手渡された。

懇親会の中締めは、大野圭一AOU副会長が行なった。

AOUエキスポ95懇親会で、写真左上は駒井徳造副会長、右上はナムコの中村雅哉社長、右はJAPEAの山田數夫副会長。下は優良機表彰で（左から）セガ社の中山隼雄社長、AOUの入江会長

MK部会

出品機や印象など意見交換

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は二月二十三日、幕張メッセの会議室で第五十一回会合を開催、AOUエキスポの出品機紹介など行なった。

川楠部会長は阪神大震災で被害を受けた業者も多いが、無料プレイで元気付けた例もある、と語った。議題の「AOUプライス」については、AOU傘下の会員組織率を高めるためとしているが、強制的に実施するのは難しいとの見方が示された。

出席者から出品機の紹介、ショーの感想披露があった。

三井グリーンランドに

宙吊り走行施設

ベコマ社製、サノヤス通じ導入

三井グリーンランド㈱（熊本県荒尾市、三井グリーンランド㈱経営）では、日本では三番目の導入となるインバーテッド（宙吊り）タイプのコースター「グランパスジェット」を設置、三月十一日から営業運転を開始した。

これはオランダのベコマ社製「スインギングターン・コースター」を㈱サノヤス・ヒシノ明昌が技術提携により導入、施工したもので同社の委託営業となっている。同園では九四年十一月から総工費十億円をかけて建設が進められており、「グランパスジェット」と名付けた。

「グランパスジェット」はパイプ軌道の下に懸垂型で吊り下げられた車両が疾走するもので、カーブでは車両が遠心力で横に大きく振れ動き、空中に放り出されるようなスリルがある。軌道全長は六百㍍、高さ最高二十五㍍。最高時速は六十㌔㍍、車両の最大傾斜角度は六十二度。一両四人乗りで六両編成。所要時間は二分四十三秒で利用料金五百円。同園のコースターはこれで七機種目。

インバーテッドコースターは現在日本では、東京サマーランドの米国アロー・ダイナミックス社製「はやぶさ」（川鉄商事㈱導入、九二年七月運転開始）と姫路セントラルパークのスイスのB&M社製「ディアブロ」（同、九四年七月運転開始）がある。「はやぶさ」は車両吊り下げ式、「ディアブロ」は足場がなく乗客の足が宙に浮いた状態になる座席吊り下げ式となっており、「グランパスジェット」は前者のタイプになる。

なおサノヤス・ヒシノ明昌では後者のタイプのベコマ社製「サスペンデッドルーピングコースター」の一号機を那須ハイランドパークで「F2」と名付けて四月下旬に、二号機を鈴鹿サーキットで八月上旬、それぞれオープンさせる予定で建設を進めている。

三井グリーンランドの「グランパスジェット」運転のようす

ジャレコのアクアリウム

小型3D水槽も

一体型で初心者向けに発売

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は三月二日、熱帯魚など観賞魚用小型水槽「うおっチ」を開発、同十七日から発売することを明らかにした。同社は九四年三月、アクアリウム市場に参入しており、「ジャクノ」ブランドで上級者向けの水槽やペーパーコントロールなど関連機器の開発、製造を進めている。

「うおっチ」は照明、オートヒーター、フィルター濾過機など熱帯魚や水草など飼育、観賞するのに必要な装置をコンパクトに一体化、〝オールインワン化〟した初心者向けの水槽。ステレオユニットを取り付けると、背景のパネルが立体的に見えるという特徴を備えている。

「うおっチ」はステレオユニット付きで標準価格三万九千八百円。同社では初年度八万台の販売を見込んでいる。

記者発表会で金沢社長は、「AM開発で培った技術を他の分野で使えないものかと数年前から研究、昨年アクアリウム市場に参入した。初心者向け小型水槽を発売するのは、底辺を広げることで上級者向け商品も売れるようにするため。水槽の楽しみを手軽に味わえるよう、立体ステレオパネルによる演出という特徴も加えた。これによりアクアリウム愛好者が一段と増えると期待している。当社では将来アクアリウム部門を事業のひとつとして育てていく」と語った。

ジャレコの立体水槽「うおっチ」と立体パネル

三精輸送機

新社長に本多氏

太田氏は代表権ある会長に

三精輸送機㈱（本社大阪府吹田市）は三月二十日、太田昭比古社長が代表権のある会長に、本多孟副社長が社長にそれぞれ四月二十七日付で昇格する人事を決めた。

新社長になる本多氏は六一年に一橋大社会卒、住友銀行入行。八八年に三精輸送機入社、同年副社長。福島県出身、五十八歳。

（4月27日）会長（社長）太田昭比古氏▽社長（副社長）本多孟氏▽専務東京駐在兼東日本地区担当（常務東京支店長）巨勢才助氏▽同社長室担当（顧問、前住友銀行本店支配人）御手洗芳男氏▽常務（取締役第一事業部長）富田省吾氏▽同（同検査部長）藤田敏夫氏▽兼管理部長、取締役コンピューター室長鷹野謙一氏▽取締役、児玉正和氏▽同（総務部長）阪井紀之氏▽同、上村幸夫氏▽同東京支店長、辻秀樹氏。

退任（常務）井上安夫氏▽同（同）八木順一氏▽同（同）木内一之氏。

「遊II」のエースドライバー大会

ナムコが協賛

ナムコのTVドライブゲーム機「エースドライバー」を使ったゲーム大会、「遊IIチャンピオンシップ・エースドライバー大会」が二月十一日、東京の恵比寿ガーデンプレイス内ガーデンルームで開かれ、九十三人のプレイヤーが参加した。

これはプレイヤー向けの雑誌「遊II」発行所のリイド社が主催、ナムコが協賛して、全国の「エースドライバー」設置店などを通じ参加募集したもの。三人一組の三十一チームが当日参加。SDタイプ四台（八人分）を使用し、六周を三人で二周ずつ進めるというリレー式のルールで技を競った。この催しにはプロレーサーの中谷明彦らも加わり、さまざまなアトラクションも催された。

トーナメント方式により、千葉・習志野から参加した「パペパペ名人」チームが優勝。SCE「プレイステーション」とゲームソフト「リッジレーサー」が贈られた。

エースドライバー大会のようす

タカラAMが移転

浅草から北区東田端へ

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤博久社長）は三月二十七日付で、本社を浅草から田端に移転した。

㈱タカラアミューズメント＝東京都北区東田端一丁目七の三、田端フクダビル、☎三八〇〇－九二〇〇。店舗開発部☎九二二二、営業事業部☎九二二一、販売事業部☎九二一一。

新会社設立

㈲エヌ・ユウ・アンド・ジェイ（N、U&J）＝大阪市中央区日本橋一丁目九の十一、弥生プラザ日本橋、☎二一二－六〇一五、高嶋由之社長。

事務所移転

サン電子㈱・サンソフト事業部＝名古屋市中区栄三丁目十三番二十号、栄センタービル、☎（〇五二）二五二－一二五五。

人事異動

ナムコ

（4月1日）総務人事部長（営業一部長）栗原恒夫氏▽営業部門担当付部長（営業四部長）木田新三氏▽営業四部長、吉沢伸幸氏。

論潮

災害への備え

阪神大震災は神戸、阪神間などの地元AM業界に大きな被害をもたらしたが、早朝の大地震であったため営業時間内での被災という惨事からは免れることができた。営業時間内の大地震だったなら、遊技設備の置かれている営業所内で客も従業員もどのような災難を受けていたか、想像するだけでも恐しいほどだ。

しかし地震はいつどこで起こるか分からないし、予測がつかないところにこうした地震の恐しさがある。それだけに耐震設計など、地震が起きても被害を最小限度にとどめることができるよう、営業所の設備や構造面での対策が必要であるし、さらに営業時間内に被災した場合の対策も考えておかねばならない。ところがAM業界ではこうした災害に対するどれほどの対策を立てているのか、ほとんど話題になったことはない。

AM業界と比べ規模がはるかに大きいパチンコ業界ではどうかと気になっていたら、マタハリーが何年も前から防災などのマニュアルを備えていたとし、防災対策を緊急に見直すべきだとする記事「従業員の役割分担で統制のとれた防災対策を」（パチンコ業界誌の「グリーンベルト」九五年三月号）が目についた。マタハリーは「八号営業」も手がけているが、「七号営業」を主に営業しており、やはりパチンコ業界のほうが着眼点を含めあらゆることに差があると改めて感心した。

阪神大震災でAM業界では人的被害二名、ゲーム場被害全焼一、全半壊十数ヵ所にとどまったが、パチンコ業界では十二名、全焼四、全半壊五十数ヵ所（二月一日、全日遊連調べ）と大きく、十倍以上の被害規模になるもようだ。またパチンコ業界では全国から義援金七億円以上が寄託され、さらに兵庫県遊協へは約六千万円の見舞い金が贈られたとされている。

これに比べAM業界ではどうであろうかという観点も必要だが、将来起こりうる災害を想定し対策を練っておいてもいいのではないだろうか。

続　AOU95アミューズメントエキスポ　出展内容

アーケード機

プライズマシンが主流　演出加え新しい試みも

TVゲーム機（前号参照）以外のアーケードゲーム機は、景品払い出し機構付きのものが主流となっている。ゲーム内容としてはガンゲーム、モグラ叩きタイプ、ボール投げ、電光点滅式、クレーン機と多種多様で、今回は従来コンセプトに動く人形などの演出を加えたものが多く出品された。

新しい試みとして関心を集めたのは、実際に綱を引っ張るトーワジャパンの綱引きゲーム、フィールドの形状に変化をつけたトーゴの新エアーホッケー、吊られたキーホルダーをはさみ取るバンプレストのプライズ機、エレメカとTV画面を組み合わせたエイブルのボウリングゲーム機、三種類の異なるゲームを一台に収めたタイトーの三人用ゲーム機、ハンドルで盤面を回転させボールを落とさないようにするビスコのプライズゲーム機などがある。なおトーゴとホープは今回、乗物機よりもエレメカゲーム機の新作に力点を置いた出品内容となった。

アイマックス

大きなゴールキーパー人形にボールを蹴る**「シュートチャンス」**（旧名「Vゴール」）、福助人形の穴にボールを飛ばして入れる**「ラッキーホール」**（仮称、参考出品）、テスト形式でプレイヤーの価値を金額（円）で表示する**「ラズマタッズ」**（同）を出品した。

アクシス

スリッパでボタンを叩き電光のゴキブリを倒す**「ゴキブリ天国」**を披露。

エイブル

ボールを転がしTV画面のピンを倒す**「プロボウル」**（本紙第491号「話題のマシン」参照）、多様な景品を使用できるLED点滅式**「ビッグ・フラッシュチャンス」**など。

SNK

ベルト駆動方式のミニクレーン機**「キャンディーカプセル」**などを出品。

岡本製作所

軟式野球ボールをエアーで発射し前方の的を狙う**「バズーカ砲」**、ランプ点滅式で三つの数字を並べるオービット製「ラッキービンゴ」など。

カトウ製作所

揺れ動くボクサー人形の胸を狙い、左右のグローブからピンポン玉を発射（パンチ）するという**「クロスカウンター」**、ビリヤードのキューを使い実際に第一ショットをする**「ブレイクショット」**（いずれも参考出品）、改良を加え完成させた**「ハラハラジャングル」**などを披露した。

カプコン

数字が表示された絵のプレートが回転するのを止め、すごろく式で大きなDXカードまたは小さなカードを払い出す**「スピニングアタック」**、スロットマシン式でDXカードを払い出す**「ポコニャンフレンド」**、電光ルーレット式でキーホルダーを払い出す**「ラッキーポケット」**を出品した。

岐阜特機

メカルーレットが垂直に回転し、大当たりまたは数回で得点を重ね三十六点になるとカプセル景品を払い出す**「スリーシックス」**（36）、六人用の景品落とし**「ファンタジーゼックス」**を展示。

栗田技研

吊り下げ景品と板の上に並べた菓子類などの二つのタイプの的を一台に収めた四人用射的**「カーニバルターゲットII」**、小さなボウリングのピンを狙い得点を重ねる二人用ガンゲーム機**「ピンショット」**、デザインを一新した四人用射的**「ラッキーターゲット」**ほか従来射的も。

ケイミックジャパン

ボールを発射し惑星上の穴に入ると右側にある景品を選択できる**「スター・トレジャー」**、参考出品として、傾斜盤面を転がるボールをレールで止めながら盤面の穴に入れる**「ハリケーン」**、斜面上部から転がってくるボールを下部でキャッチする**「ジャングルジャングル」**などを展示。

コナミ

二本のレバーでボクサー人形を動かし、ボタンでパンチを出し相手人形の顔にあるボタンを狙うという対戦式ボクシングゲーム機**「VS最強戦士ビヨヨン」**（参考出品）、モグラ叩きタイプの**「たこの八つぁん」**（本紙第491号「話題のマシン」参照）を披露した。

こまや

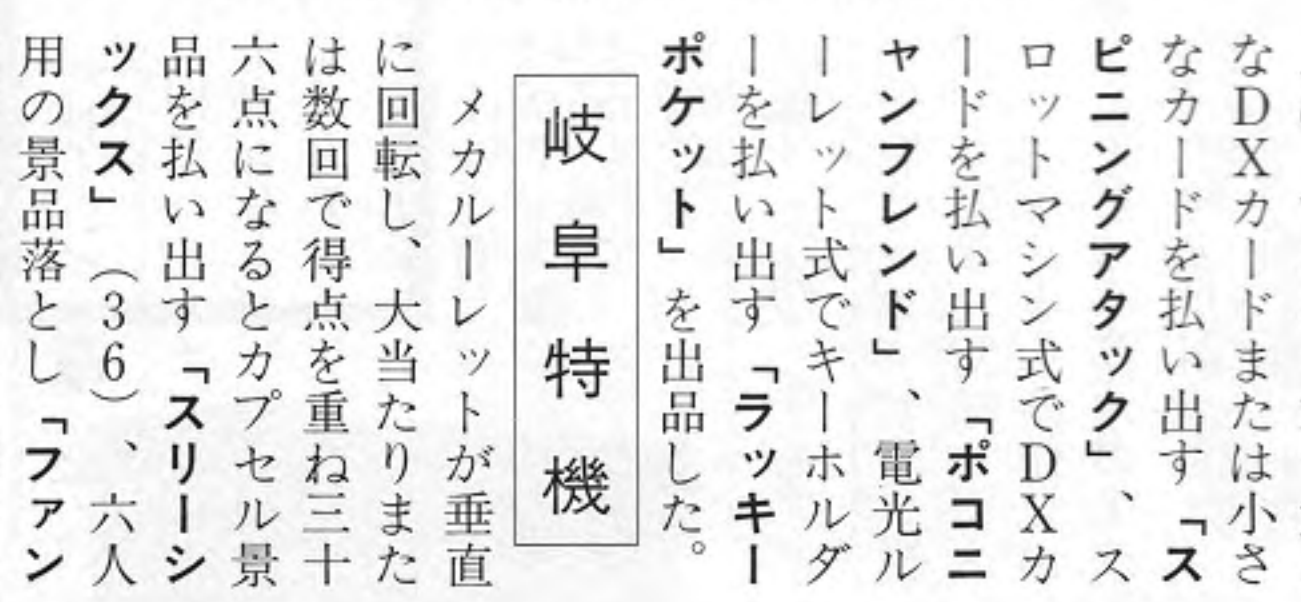
「つかんでぽん」の二人用で、それぞれボールを入れた数を競うが、景品は二人の合計数（五十点以上）で払い出される**「つかんでVSぽん」**、弾いたボールをループコース通過後に犬の口に入れる**「ワンワンのパックンボール」**、女の子人形を操作し両手でキャンディーをつかみ取る**「いらっしゃい」**、大砲で小さな弾を発射し積み重ねられたメダルを撃ち落とした枚数により景品を払い出す**「ガンガンシューター」**（以上はいずれも三月下旬発売）、また「ミニチャンプホッケー」を家庭でも使えるよう軽量化した**「ファミリーホッケー」**を発表した。

サミー工業

米国プリミア社製フリッパー**「フレディ・ア・ナイトメアー・オン・エルムストリート」**（本号「話題のマシン」参照）、スロットマシン式で三つの窓に出るキャラクターの絵を揃える**「ハローキティのわくわく絵あわせ」**を出品した。

上の写真はアイマックスの小間で「シュートチャンス」などの展示部分

上は「ゴキブリ天国」などを出品したアクシスの小間のようす

アトラスの小間にて、顔写真のシール自販機に人気が集まった

上の写真は「プロボウル」をメインに出品したエイブルの小間にて

上は各種のゲーム機と自販機などを展示したウェップシステム

新プライズゲーム機を披露したケイミックジャパンの小間のようす

上はアーケード機に絞って出展した岡本製作所、下は景品落とし機と小さなメカルーレット式のプライズ機を出品した岐阜特機の小間にて

AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機

フリントストーン（ICE社）

決闘!!ガメラVSギャオス（セガ社）

スカッシュホッケー（トーゴ）

VS最強戦士ビヨヨン（コナミ）

綱引きウォーズ（トーワジャパン）

いらっしゃい（こまや）

イタイワニー（セガ社）

サッカーランド（サンワイズ）

クロスカウンター（カトウ製作所）

スペースキャット（ホープ）

ゴキブリ天国（アクシス）

チキンドラッグゲーム（宝娯楽）

つかんでVSぽん（こまや）

必殺波動拳ルーレット（バンプレスト）

タイムラリー（ビスコ）

ブレイクショット（カトウ製作所）

ミスターカップイン（タスコ）

ガンバルーン（タカラAM）

サン電子

同社〝バーチャルスポーツシリーズ〟第二弾の**「バーチャルサッカー」**を参考出品した。これはボールを百インチスクリーンのゴール映像にシュートするもので、スクリーンの前にネットがある。

サンワイズ

対戦サッカーゲーム機で、各選手に対応したミニレバー八本を操作しボールを運ぶ**「サッカーランド」**を参考出品した。

昭和鉄工

ハンマーで三つのパッドを叩くとそれぞれボールのプレートが上昇し、ランプ点灯位置に止めると景品を払い出す**「スーパーシュート」**、全自動の輪投げ機**「アニマルカウボーイズ」**を発表。

スペースマーケティング

プラスチック針を使用した米国バレー社製ダーツ**「クーガーダーツ」**を展示した。

セガ社

プライズマシン（いずれも参考出品）として、ハンマーで怪獣の頭を叩いて前進するのを阻止する**「決闘!!ガメラVSギャオス」**、ワニが口を開けた時に下の歯（ボタン）を押していく**「イタイワニー」**、電光点滅式**「きゃらぺんレイアース」**、電光スロットでポスターまたは大シートを払い出す**「ポスターヒーローズ」**、福引きのようにハンドルを回す**「ジャイアントガラポン」**、景品をバーで押して中央へ落とすという四人用**「UFOプッシャー」**を披露した。

またセガ・ピンボール社フリッパー**「フランケンシュタイン」**（データイースト発売）、TV占い機**「手相占い・ちょっとみせて」**（いずれも本紙前号「話題のマシン」参照）など豊富に出品。

タイトー

アーケードゲーム機は三種類のゲームを一台に収めた三人用**「ピエロワールド」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を中心に、米国ウィリアムズ社製フリッパー**「ロードショー」**（同）、クリント・イーストウッド主演映画をもとにした同**「ダーティーハリー」**、二人用の従来機を一人用にした**「ビクトリーシュートS」**、大平技研工業製ボクシングゲーム機**「フィニッシュブロー」**（本号「話題のマシン」参照）など展示。

高田工業所

人相占い機**「ミラーアイズ」**のソフト内容を充実させたバージョンアップ版を展示した。

タカラAM

プライズゲーム機の参考出品として、ワニの口に銃弾を撃ち込み上部の気球を上昇させる**「ガンバルーン」**、盤面を傾斜させながら百五十ミリカプセル景品を転がす**「カプセルコロリン」**、スマートボール形式の**「コミックボール」**、扇形のミニクレーン機を円形に八台まで連結できる**「ロボキャッチ」**、電光点滅式**「スーパーラスター」**を紹介。

また改良し完成させた**「フラミンゴヒル」**（二月二十日発売）を新製品として出品した。

宝娯楽

コルク銃による四人用ガンゲーム機で的を落とすと四列のベルトコンベア上の景品が選べる**「トラトラトラ」**、走る車（電光）をクラッシュ寸前に止める**「チキンドラッグゲーム」**などのほか、アクシス製品も紹介。

タスコ

今回はアーケードゲーム機に絞って出品した。従来カーニバル機に景品払い出し機構を付加した**「バスケットスタジアムWプライズ」**、ゴルファー人形を操作するプライズゲーム機**「ミスターカップイン」**、対戦サッカーゲーム機**「エアーサッカー」**、バージョンアップした輪投げ**「サーカスホイールII」**などを出品。

上は映像スポーツ機を紹介したサン電子、左はスペースマーケティングの小間にて

写真は上から新アーケード機五機種を披露したこまや、ゲーム機を多機種展示したミーエ業、カーニバルタイプの新製品二機種を発表した昭和鉄工の各小間のようす

テクモ

映画をもとにピストル型プランジャーを備え付けた米国ミッドウェー社製フリッパー**「シャドー」**（参考出品）のほか、米国ドイル社、エイブル、タカラAM、昭和技研など各社製品を紹介した。

データイースト

CGと実写を組合わせた画面で夢占いをする**「夢の診断室・ドリームシンフォニー」**、米国セガ・ピンボール社製フリッパー、海外向けアーケードゲーム機**「ザ・マスク」**（参考出品）を展示。

トーゴ

同社は今回もアーケードゲーム機に開発意欲を示すとともに、米国ICE社製品も紹介した。

細長く曲がったフィールドでパックを打ち合うという新タイプのエアーホッケー**「スカッシュホッケー」**、お菓子をすくい回転する手のプレート上に乗せる**「キャンディースウィング」**、六つのカゴにボールを投げ入れる**「シックスリングス」**、電飾やLEDで演出効果を高めた**「パーフェクトボウルIII」**、プライズゲーム機**「ラッキーどんどん」**（本号「話題のマシン」参照）などを発表。

米国ICE社製品は参考出品として、石器時代をテーマに立体的アニメキャラクターを配したフリッパー**「フリントストーン」**、ヤキトリ式の対戦によるアイスホッケーゲーム**「スーパーチェックス」**とサッカーゲーム**「スーパーキックス」**などを紹介した。

トーワジャパン

TV画面で力量や弱点が異なる三人のキャラクターから相手を選び、本物の太い綱を引っ張るという新タイプの**「綱引きウォーズ」**（参考出品）をアピールしたほか、盤面のジグザグコースを左右へボールを弾きながら運ぶ**「ローリングサッカー」**、同社「ロシアンダイマナイト」のキャラクターを使ったメカリールによる絵合わせ**「おみやげパパ」**などを披露。

上はタイトーの小間、右はタカラアミューズメントの新作展示部分にて

ナムコ

相手の風船に空気を送り込んで破裂させるのを競う対戦エレメカゲーム機**「空気早入れ選手権」**（本号「話題のマシン」参照）ほか従来機を展示。

上の写真はアーケードゲームに絞って出展したタスコの小間にて

左の写真はフリッパーをアピールしたデータイーストの小間のようす

バンプレスト

八機種の新プライズゲーム機を披露した。

「スーパーストII」のキャラクターを使用しポスターを払い出す電光ルーレット式**「必殺波動拳ルーレット」**、大きなハンドルを回す電光点滅式でジャンボカードを払い出す**「ちびまる子ちゃんズバリあてましょう」**（いずれも三月発売）。

絵柄合わせでスチール缶入り景品を払い出す**「カンカンクラブ」**、ハンドルで円盤を回す**「スーパーBOX」**（いずれも四月発売）。

ルーレットとスゴロクの組合わせでジャンボカードを払い出す**「ゴーゴーオーレンジャー」**、電光ルーレット式**「シュート&ゴール」**（いずれも五月発売）。

レバー二本で盤面のバーを操作しボールを乗せて運ぶ**「アップダウンシュート」**、盤面にボールを飛ばし同色の〝ぷよぷよ〟のポケットに入れていく**「ぷよぷよボール」**（いずれも六月発売）。

このほか最近発売された機種も多数出品した。

ビスコ

たくさんのピンがある傾斜回転盤面をハンドルで左右へ回し、ボールを下へ落とさないように円盤の中で維持し続けるという**「タイムラリー」**を披露した。

ヒューマン

3D音響による心理診断機**「マッドタクシー」**（本紙第489号「話題のマシン」参照）を中心に、バージョンアップした占い機**「クリスタルフォーチュンED」**など出品。

ホープ

左右および前後、上下に動くキャラクターの的を、銃にボールを投入しながら狙撃する二人用カーニバルガンゲーム機で連結設置も可能な**「スペースキャット」**（仮称）、サッカー選手人形を動かす同社「ドリブルシュート」を二人対戦バージョンにした**「スーパーVSサッカー」**（仮称）の二機種を発表した。

真砂工業

「ホットポッポ」「スカイキャッチャー」のほか、OEM生産品など。

友栄

スマートボールタイプで同じ絵のポケットに入れて得点を加算していく昭和技研工業製**「うさぎとカメ」**などを展示。

ユウビス

大平技研工業製「チャンピオンキック」に、プレイヤーのキックのようすを再生するカメラとブラウン管を組込んだ**「チャンピオンキックVR」**、メカルーレットで景品を払い出す二人用の同**「カジノセレクション」**、コンパクトなゴルフパター機のテレビイ商会製**「ワンパットくん」**のほか、同社各種プライズ機も。

ローラートロン

映像スクリーンに向けてドライブショットするゴルフ練習機**「ドライビングショット」**、メカ3リールスロットのアネックス製**「コイコイフィーバーチャンス」**など。

上は多くの新作を発表したトーゴの小間、下は宝娯楽の小間にて

上の写真はアーケードゲーム機をメインに出品したホープの小間、下は「マッドタクシー」をアピールしたヒューマンの小間のようす

メダルゲーム機

新コンセプト見られず多人数用で演出に工夫

メダルゲーム機の分野は依然として従来機の出品が多く、新製品と言っても従来コンセプトの中での新バージョンが目立った。

その中で多人数用メダルゲーム機では、自転車に乗った選手人形が走るコナミの競輪ゲーム、実写とCCDカメラによる中継映像を組合わせたシグマの競馬ゲーム、観覧車やコースターなどを配したセガ社のプッシャー機などが、演出面に工夫を凝らしたものとして注目された。一人用はほとんどが従来機にとどまった。

アクシス

3リール5ラインのメカスロット**「MSウィッチ」**などを出品。

ウェップシステム

サッカーゲームでボールの電光をボタンで走らせシュートする**「ゴーゴーストライカー」**を展示。

コナミの8人用メダルゲーム機「ハイパー競輪」

AOUエキスポで話題の乗物機

サッカーリーグ（久保製作所／朝日エンジニア）

いけいけシリーズ・アンパンマン（バンプレスト）

プチメリー（朝日エンジニア）

ドレミファどーなっつ！（トーゴ）

アンパンマンメリーDX（真砂工業／バンプレスト）

恐竜探検トリケラトプス（カプコン）

なかよしトーマス（朝日エンジニア／バンプレスト）

上の写真はグレードアップしたシグマの「ザ・ダービーマークⅥ」のようす

右の写真はセガ社「キャッスルコースター」のディスプレイ

カトウ製作所

メカスロット「**ゼニースプラッシュ**」、パチスロ式「**ダイナマイトショットスペシャル**」など。

コナミ

実名の競輪選手六人の人形がバンクもあるコースをリアルに走る八人用競輪ゲーム機「**ハイパー競輪**」、十人用「**トリオ・デ・ビンゴ**」など出品。

サミー工業

落としたメダルが回転するピエロの手を通過するとメカスロットが回る「**コインサーカス**」、パチンコ式「**スーパースピン2**」を披露した。

サンワイズ

コンパクトな四人用絵合わせ「**テトランド**」、TVスロット「**パワフルミュージアム**」を出品。

シグマ

「**ザ・ダービーマークⅥ**」（今秋発売予定）をメインに出品。これは五十インチ画面二台により、五枠十頭立ての馬のミニチュアが走るのをCCDカメラ四台での中継と、競馬場での実写を映し出し臨場感があるのが特徴。

ピエロの玉乗り競走の六人用「**ヘロヘロサーカス**」、五人用TVスロット「**スーパー8ウェイズマルチSF**」、一人用はTVカードゲーム「**ホワット・イフ**」、ポーカー「**フリーディールTJ**」、「**HD・WDジョーカーズワイルドP**」を展示。

セガ社

遊国施設の模型を配しコースターの車両がメダルをばらまくという演出がある八人用プッシャー機「**キャッスルコースター**」、台間にメダル貸機を設置し大きなサイコロが転がる八人用ゲーム機「**スーパーダイスクラップス**」と、同機の台湾仕様を参考出品。

タイトー

液晶画面でストーリー性を加えた八人用プッシャー機「**サザンクロスミステリー**」、TV「**ポーカースピリットエクストラ**」などを展示した。

テクモ

メダルを投入して転がす米国ベンチマーク社「**ゴールデングース**」など。

トーワジャパン

電光ルーレット式「**念写くらぶ**」を出品。

バンプレスト

電光ルーレット式「**ウルトラチャンス**」など。

ビスコ

TVビンゴゲーム「**ビンゴ・デ・ビンゴ**」など。

富士電子工業

ダイスゲーム「**ドリームライズ**」などを披露。

独自の各種メダルゲーム機を展示した富士電子工業の小間

乗物機・遊園施設

市場が低迷し新作減少 キャラクターもの中心

乗物機の分野は新作の出品が減り、市場低迷を反映する形となった。遊園施設も従来機種の紹介にとどまった。

朝日エンジニア

メリーゴーランドの馬一頭を定置型にしたイタリアS&M社との技術提携による豪華デザインの「**プチメリー**」、バッテリーカーに乗ってサッカーをするもので、前面U字形部分でボールをとらえレバーとボタンでシュートする久保製作所製「**サッカーリーグ**」、"きかんしゃトーマス"のバッテリーカー「**なかよしトーマス**」（発売元バンプレスト）を披露した。

乗物機市場が低迷する中でオリジナル機のほか海外との提携品の展示など意欲を示した朝日エンジニアリング

カプコン

色を黄から青に一新した定置型「**恐竜探検トリケラトプス**」を出品。

トーゴ

二人乗りバッテリーカー「**ドレミファどーなっつ！**」を披露した。

バンプレスト

四種類のキャラクターを配した三人乗りの回転式「**アンパンマンメリーDX**」（真砂工業製）、景品付きの定置型「**いけいけシリーズ・アンパンマン**」などを展示した。

マスセット

回転式遊具「**スーパーUFO**」を参考出品した。

部品・景品・その他

硬貨メカ、部品は充実 景品類は多様化傾向に

部品関係はあらゆる業務用ゲーム機用が充足し、より使いやすいものへの改良が重ねられている。

旭精工は、同社一連の硬貨メカや部品類に加え、リサイクル式識別機付き両替機「**AC-4000T**」、コンパクトな同「**AC-5000T**」、TV機の台間に設置できる「**SL-100**」を紹介。

三和電子は、大型照光式ボタン「**OBSA-100UM**」、7A用電源「**SWF-7F**」、新ステッカーなどを展示。

セイミツ工業は、挿入式コネクター、対戦台用ステッカー、操作盤の各新作を出品した。

ツカサ電工は、ゲーム機用にも使える小型モーターを中心に紹介した。

日本金銭機械は、小型コインホッパー、薄型紙幣識別機、硬貨・メダル計数機などを紹介した。

景品類については、プライズマシンの多様化傾向に合わせ景品専門業者が増え、種類も多彩になっている。

アミューズは"バカボン"グッズを中心に出品。

システムサービスは"スーパードンキーコング"グッズや多彩なオリジナル景品を展示し、ぬいぐるみを着たスタッフを置くなどしてアピール。スクラッチは柔軟剤仕上げの「ファーファ」のぬいぐるみなどを紹介した。

また、エースインターナショナル、エルソルインポート、セントラル、中部商事、東上物産、ベルノ、ミユキ工芸、メキシコ、ラッキー企画などが各種景品類を展示した。

このほか、日邦産業がLD映像を楽しむ幼児向け「**キッズアドベンチャー・ドーム**」、アトラスが自分の顔写真シールを作成し払い出す「**プリント倶楽部**」を出品し関心を集めた。

自販機としてウェップシステム「**キッズタワー**」、セガ社「**ポスター工場**」、バンプレストのドーム内に手を入れて景品をつかみ取る「**つかみどりらんど**」、ホープ／友栄「**わんちゃんの綿菓子機**」「**うさちゃんの綿菓子機**」などが展示された。

五藤光学研究所は巨大スクリーンとその映像システムを、マイクロタッチシステムズは各種タッチスクリーンモニターを、またマリンゲームはTV機キャビネットや両替機などをそれぞれ出品した。

以上のほか、九娯貿易、トーワジャパン、日邦産業が硬貨データ管理システム、タイトーが液晶七十六インチプロジェクターのタクミ製「**マルチタックス**」、および映像シミュレーターの新ソフトを、またトーゴが3D音響システム用の新ソフトをそれぞれ紹介した。

上の写真は押しボタンや電源の新作を展示した三和電子、下はコネクターや操作盤をメインに出品したセイミツ工業の小間

マリンゲーム（左）とマイクロタッチシステムズの小間

上の写真は両替機の新作を中心にした旭精工の小間、左はぬいぐるみでアピールしたシステムサービスの小間にて

ついに目覚める。"眠れる獅子"、

ネオジオ最新作

風雲黙示録 格闘創世

©SNK 1995

ハヤテ
空手とブーメランを組み合わせた新格闘技「風雲拳」の使い手。

※画面は開発中のものです。

時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う！鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ！自慢の武器で大ダメージを与えろ！全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!! 2P対戦&乱入可能。

NEO GEO
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利！JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します！

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。しかも「MV-1FZ」はお求めやすい32,000円の低価格。まずは「餓狼伝説3」の稼働台数アップ、高収益にぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
OP価格
32,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(mm)：幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源：DC+5V(7A).DC+12V(1A)

新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。

NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,440

大好評！JAMMA仕様筐体

NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,560

オシャレな新型カプセル機。

CANDY CAPSULE
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●本体重量：89kg
●外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！

NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法(mm)：幅1,146×奥行2,200～3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

●100個 29,500円 サイズ：高さ22cm(平均)
ファン待望のニューゲーム「餓狼伝説3」にあわせて、ぬいぐるみがタイムリーに登場！新キャラクターも入って大ヒット確実の超お薦めアイテムです。

製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ ※掲載のイラストは試作デザインの為、実際の商品と異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国アクレイム社が
レーザートロン社買収
TCIとの提携で余裕、業務用部門強化

米国アクレイム・エンタテイメント社(本社ニューヨーク州グレンコーブ、グレッグ・フィッシュバッハ会長)は三月六日、レーザートロン社(本社カリフォルニア州プレザントン、ノーマン・ピーターミア社長)を買収することで双方が合意したと発表した。

これより前、アクレイム社は昨年十月に大手CATV会社のTCI社と提携、CATVでのゲームソフト配信を今年末までに開始することになっており(本紙第485号参照)、それに伴いTCI社はアクレイム社の株式の一〇%を今年二月に取得、アクレイム社は財務内容に余裕ができていた。

アクレイム社は家庭用TVゲームソフトの有力メーカーで、とくにWMSインダストリー社による許諾ソフトで業績を伸ばしてきた。九四年には業務用部門として、アクレイム・コインオプ・エンタテイメント社(カリフォルニア州サンノゼ、トム・ペチー社長)を開設している。

一方のレーザートロン社はリデムプション分野を専門とする業務用ゲーム機メーカー。アクレイム社とレーザートロン社はともに米国の店頭市場、NASDAQ(ナスダック)に株式を公開している(本紙第479号参照)。

アクレイム社によるレーザートロン社買収は、相互の株式を交換する方式で行なわれ、金額にすると約三千万ドル分に相当するとのこと。これによりアクレイム社はリデムプションゲーム分野を手に入れることができ、レーザートロン社は経営資金に恵まれたアクレイム社がバックに付くことで経営を安定させることができる。

マーベル社とも ゲーム化で提携

アクレイム社はまた、コミック出版の大手、マーベル・エンタテイメント社からゲームソフト化に関する独占的ライセンスを得たことも明らかにした。これはマーベル社が許諾した劇場映画やTV番組をもとに、アクレイム社がゲームソフトを開発するというもの。具体的には「スパイダーマン」、「ファンタスティックアワー」、「インクレディブル・ハルク」、「アイアンマン」、「エックスメン」など。ハリウッド映画界でヒットを放ってきたジェームズ・キャメロン監督やクリス・コロンバス監督が新作「スパイダーマン」や「ファンタスティックアワー」を作っており、ちょうどいいタイミングにアクレイム社がライセンスを取得した、と言われている。

英国VRグループ社
増収だが赤字に
「シリーズ2000」はヒット

業務用VRゲーム機のパイオニア、英国のバーチャリティグループ社(本社レスター、ジョン・ウォルダン社長)の九四年十二月期は、売上高が九百十三万ポンド(前年同期五百四十ポンド)と躍進したが、赤字は前年の三十七万ポンドから百四十万ポンドに増えることが分かった。

同社が三月下旬に明らかにした予備的発表によるもので、九四年一月以来新製品のVRゲーム機「シリーズ2000」が三百七十一台も売れたため、販売は伸びた。同社VRゲーム機は九四年末まで二十七ヵ国に八百台以上出荷したとのこと。これに伴い昨年米国ダラス、日本の東京に販売拠点を設けるなどした。

同社はまた日本のセガ社や米国のアタリ社(アタリコープであって、決してアタリゲームズではない)と提携、VR技術を供給しつつある。

しかしVRゲームのソフト開発は多大の投資を必要としており、このため赤字経営を余儀なくされている。ウォルダン氏はゲームだけでなく、証券取引のVR化を計画に掲げており、これに百万ポンド投資するとのこと。

プリミア社の新作
「スターゲイト」
SF映画のヒット作テーマ

米国プリミア・テクノロジー社(本社イリノイ州ベンセンビル、ギルバート・ポーラック社長)から、フリッパーの新作「スターゲイト」が明らかになった。

カート・ラッセル主演の同名のSF映画に基づくフリッパーで、「フレディ」に続き映画やテレビのヒット作とのタイアップ版となる。映画「スターゲイト」は、もうひとつの宇宙との往還を通じて、古代エジプトの謎を明かすというもので、米国ではすでに公開中。

プレイフィールド上部にはピラミッドが置かれており、もうひとつの宇宙への通路となるスターゲイトは、ブルーのレーンとして設定されている。同社としては凝ったプレイフィールドとなった。

Premier's "Stargate"

ジャレコUSA社
井川社長が退任

ジャレコUSA社(本社イリノイ州ウィーリング)の社長だった井川真一氏が三月末で退任した。シカゴ地区に住む井川氏は業界にとどまるが、家庭用には関わりたくないとしている。

井川氏はタイトー貿易部、キトコープ日本代表、SNK営業部、データイーストUSA社を経て九三年二月からジャレコUSA社の社長に就任していた。

International Trade Show

Show	Date
Huina Show (Debrecen, Hungary)	Apr. 27-30
Leisure Expo (Athens, Greece)	May 11-13
EE Expo (E-3) (Los Angels, U.S.A.)	May 11-13
China AM'95 (Shanghai, China)	May 20-26
FER'95 (Madrid, Spain)	May 24-26
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM (Taipei, Taiwan)	Jun. 22-28
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A.)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18

ネオジオ・ド・ブラジル社
サンパウロ拠点
SNKの30%出資で整う

(株)エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)はこのほど、ブラジルのファン・フィッシュ社(本社サンパウロ、青木茂男社長)に資本参加したことを明らかにした。ファン・フィッシュ社は三月中にも「ネオジオ・ド・ブラジル社」に社名変更した。

ネオジオ・ド・ブラジル社の資本金三十万ドルのうちSNKが九万ドル(三〇%)を出資。その役員にSNK海外部の岡村光男氏が参加する。

SNKは数年前からブラジル市場で「ネオジオ」販路を開拓してきている。同国内の販売網が整ったことから、ネオジオ・ド・ブラジル社を総代理店とするディストリビューター指名を開始した。

NEO GEO do Brazil
Av. Euclides, 56
Jabaquara,
São Poulo, Brazil
(011) 588—2300

1995年4月15日　第493号　ゲームマシン　第三種郵便物認可　(14)

話題のマシン

"F3システム"でグレードアップ

核爆弾テロ阻止

タイトー「エレベーターアクションリターンズ」

エレベーターアクションリターンズ

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社「エレベーターアクション」（八三年発売）を"F3パッケージシステム"第六弾として大幅にグレードアップした「エレベーターアクションリターンズ」が、三月二十七日発売となった。

これは核爆弾テロリストの爆破計画を阻止するため、特捜チームが立ち向かうというもので、画面は一定範囲でプレイヤーの動きに従って上下へスクロールし、ステージにより左右へもスクロールする。六ステージ構成で高層ビルのほか地下鉄や海底油田などがあり、いずれもエレベーターだけでなく階段やエスカレーターなども利用し、上下へ移動しながら戦う。

異なるサブウェポンを持つ三人の戦士から一人選択。サブウェポンは立っている時は遠距離、しゃがんだ時は近距離への攻撃となる。途中、青いドアに入るとアイテムを入手できる。すべての赤いドアに入り極秘データを取ればステージクリア。

タイマーとライフ制を併用。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時協力プレイも可能。カートリッジ価格五万八千円。基板とのセット価格十五万六千円。

手押しポンプを上下させ

相手の風船割る

ナムコ「空気早入れ選手権」

体力を使うエレメカアーケードゲーム機「空気早入れ選手権」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から三月九日発売となった。

これは手押しポンプと風船を設けたもので、二人対戦ゲーム。プレイヤーは手前にある手押しポンプを、自転車の空気入れと同じ要領でただひたすら上下に動かすというシンプルなもの。

風船は透明ドーム状の中に入っており、ポンプを上下させるごとに相手側の風船が膨らんでいき、最後に効果音とともに破裂（ドーム内いっぱいになってドームが少し持ち上がった瞬間、破裂音が出てフラッシュライトが点滅し風船がしぼむ）、相手が驚くという趣向になっている。先に相手側の風船を破裂させたほうが勝ちとなり、上部に結果が電光表示される。途中で雰囲気を盛り上げる愉快な音声が流れる。

幅六五㌢、奥行一二〇㌢、高さ一八五㌢。標準価格六十万円。

空気早入れ選手権

シリーズ3作目

攻撃の幅を広げ

コナミ「ツインビーヤッホー！」

㈱コナミ（本社東京、上月景正社長）から、Vシューティングゲーム「ツインビーヤッホー！」が四月上旬発売となる。

これは業務用"ツインビー"シリーズ第三弾で、縦画面縦スクロールだったのが横画面縦スクロールになった。大きな変更点は次のとおり。

難易度を三段階からプレイヤーが選択できるようになった。八方向レバーと二つ（空中と地上攻撃）のボタンを操作するが、初心者はボタン一つで空中と地上を同時攻撃できる方法を選択できる。

ため撃ちが一種類から「ためショット」「ためパンチ」「ため分身」「ため爆弾」の四種類に増え、"ベルパワーアップ"もスピードダウンや得点アップなどが追加され、攻撃のバリエーションが広がった。

オープニングデモに同社提供ラジオ番組「ツインビーパラダイス2」のテーマソングが流れ、ゲーム中にツインビーたちと敵キャラが同番組の声優らの声で会話する場面があるなど、演出面にも趣向が凝らされている。基板販売のみでOP価格十八万八千円。

ツインビーヤッホー！

画面見ながらメカボクシング

パンチとガード

大平技研「フィニッシュブロー」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）製ボクシングゲーム機「フィニッシュブロー」が、㈱タイトーから三月上旬発売となった。

これはパンチングマシン形式だが、力いっぱい殴るのではなく、TV画面に映し出されている相手ボクサーの動きを見ながら、パッドが少し傾く程度のパンチを次々繰り出していくというもの。

相手ボクサーは強さの異なる六人のキャラクターから選択。プレイヤーは備え付けのグローブを両手にはめ、映像のボクサーがガードをしていない時を狙ってジャブを出し、相手がパンチを出してくるとガードボタンを押す（画面下にプレイヤーのグローブの動きを表示）。パンチの方向や強さはセンサーが感知し、画面に表現される。相手を二回ダウンさせると勝ち。タイマー制。二台通信対戦プレイも可能で、画面のボクサーは相手プレイヤーの動きとなる。OP価格九十八万円。

フィニッシュブロー

話題のマシン

「エクストリーム・ダウンヒル」基板

時間競うスキー

サミーからプリミア社フリッパー「フレディ」も

サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から、TVスキーゲーム機「エクストリーム・ダウンヒル」が三月十五日発売となった。また米国プリミア社製フリッパー「フレディ・ア・ナイトメア・オン・エルムストリート」が、二月末に発売となっている。

エクストリーム・ダウンヒル

「エクストリーム・ダウンヒル」は、コース画面が斜めまたは水平にスクロールしていく中、レバーと一つのボタン（減速）でスキーヤーを操作するもの。スキーヤーは能力が異なる四人から選択するので、選んだスキーヤーにより違った展開ともなる。

世界の美しい景色のコースを順に進むストーリーモードと、計八ステージから好きなステージを選んでコースレコードをめざすタイムアタックモードがあり、いずれかを選択。途中に吊り橋や断崖ジャンプなどゲームならではのコースもある。

二人交互プレイ用だが、一人目の滑り方が記憶され、二人目のプレイの時に表示されるというシステムがあり、同社では「二人の疑似競争ができる」としている。タイマー制。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

「フレディ」は米国のホラーTV番組および映画「エルム街の悪夢」をテーマにしたもので、ロを開けて笑ったり目が光る"フレディ"の顔が設置されている。

二つのフリッパーの間に、一定条件で動く"フレディ"の爪があり、ボールアウトを防ぐのが特徴的。また右上部のボイラーのドアを開けて中にボールが入ると、六種類のミニラウンドが始まり、最高四個までのマルチボールプレイ、ジャックポット、スペシャルなどのチャンスとなるなどのフィーチャーがある。OP価格五十七万八千円。

フレディ・ア・ナイトメア・オン・エルムストリート

落下物パズルゲーム

水晶玉を完成し

セガ社システム16「登龍門」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社"システム16"の新作となる落下物パズルゲーム機「登龍門」が近く発売となる。

落下物はブロック四個が一組になっており、各ブロックに水晶玉の一部（四分割）が描かれ、下部で水晶が円形になるように揃えて消していくゲーム。四方向レバーで落下ブロックを左右へ移動、高速落下させ、一つのボタンで九十度回転させる。水晶を完成させて消すと同時に新たな水晶の一部が隣りに出現し、次々と連鎖消しが起こる。二人同時プレイも可能で、ブロックを消すごとにパワーが増え、フルパワーでの連鎖で相手画面に"お邪魔ブロック"を送り込む。その都度、プレイヤーが選んだキャラクター（全部で四種類）が、画面下部で格闘しブロックを送り込んだ方が勝つという演出もある。基板販売のみで価格未定。

登龍門

IMS製TVしりとりゲーム

言葉を絵で選ぶ

テクモから「ザ・大阪!!」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、アイ・エム・エス製TVゲーム機「ザ・大阪!!電脳シリトリゲーム」が二月末に発売となった。

これは言葉遊びのしりとりをするもので、ゲーム中に大阪弁でのヤジの音声が次々と出てくる。

映像表示と音声で一つの単語が出され、それに続く単語が画面下部に絵で表示される。絵は三種類あり、正解の絵に対応したボタンを制限時間内に押していくというもので、答えが絵だけで示されるので少し戸惑う。時間切れや間違うと一本負けで、二回負けるとゲーム終了。二人協力プレイも可能で、ボタンが六つある。途中参加も可能。25㌅アップライト型でOP価格七十八万円。

ザ・大阪!!電脳シリトリゲーム

景品落としの新タイプ

スプーンが回転

トーゴの「ラッキーどんどん」

プライズゲーム機「ラッキーどんどん」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から四月上旬発売となる。

これは景品落としタイプで、皿に乗せられた百円カプセルの景品をスプーンで落とすというもの。カプセルを乗せた皿はコンベア方式でだ円形に移動しており、その中央に垂直回転するスプーンがある。欲しい景品がスプーンの前に来るのを狙い、タイミングよくボタンを押すとスプーンがゆっくり回転、うまくカプセルの中央に当たると前へ押し出され、その景品が払い出される。幅一六五㌢、奥行八三㌢、高さ一八五㌢で二人用。定価九十八万円。

ラッキーどんどん

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	9.25
2	バーチャファイター 2（セガ社）	8.88
3	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	8.81
4	メガタッチ II（メリット）	7.85
5	レボリューションX（ミッドウェー）	7.77
6	リーサルエンフォーサーズ II・ガンファイターズ〔ザ・ウェスタン〕（コナミ）	7.59
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.52
8	バーチャファイター（セガ社）	7.31
9	モータルコンバット II（ミッドウェー）	7.22
10	オペレーションウルフ 3（タイトー）	7.11

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナＵＳＡ（セガ社）	9.61
2	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	9.02
3	ファーストドロー・ショーダウン（ＡＬＧ）	8.83
4	エアコンバット（ナムコ）	8.50
5	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.06
6	リッジレーサー（ナムコ）	8.00
7	ティーメック（ＴＷＩ／アタリゲームズ）	7.93
8	スズカエイトアワーズ 2（ナムコ）	7.92
9	バーチャレーシング（セガ社）	7.58
10	アウトランナーズ（セガ社）	7.48

ベスト・ニュービデオ

コップス（ＴＷＩ／アタリゲームズ）
バーチャコップ（セガ社）
ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	エックスメン（カプコン）	8.08
2	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ）	7.61
3	ライデン ＤＸ〔雷電 ＤＸ〕（セイブ／ファブテック）	7.47
4	サムライショーダウン II〔真サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	7.45
5	ギャルズパニック II（カネコ）	7.15
6	ライデン II〔雷電 II〕（セイブ／ファブテック）	6.94
7	エイリアンＶＳプレデター（カプコン）	6.65
8	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	6.63
9	エアロファイターズ 2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／ＳＮＫネオジオ）	6.47
10	ダークストーカーズ〔ヴァンパイア〕（カプコン）	6.41
11	キング・オブ・ファイターズ '94（ＳＮＫネオジオ）	6.33
12	ネック&ネック（ブンドラ）	6.33
13	バトルトード（エレクトロニックアーツ）	6.27
14	バイオレントストーム（コナミ）	6.27
15	スーパーサイドキックス 2〔得点王2〕（ＳＮＫネオジオ）	6.20
16	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.15
17	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.11
18	サムライショーダウン〔サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	6.09
19	ツインイーグル II（セタ）	6.00
20	オフロード・トラックパック（レーランド）	5.98

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スタートレック（ウィリアムズ）	8.25
2	ザ・シャドー（ミッドウェー）	8.17
3	ロードショー（ウィリアムズ）	8.09
4	シャックアタック（プリミア）	8.05
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.99
6	フレディ・ナイトメア（プリミア）	7.77
7	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.67
8	フリントストーンズ（ウィリアムズ）	7.62
9	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	7.29
10	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	7.26

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.243

春の夢

山川萬里

吐夢は春の朝、蒲団の中でうっすらと汗ばんでいた。

これは冷や汗だろうか、それとも日一日と春めいてきて気温があがってきたせいであろうか。

この数年間吐夢はぐっすりと熟睡したという記憶がない。年齢をとると寝床に入っていても半分寝て半分醒めている状態が続いているので、ちょっと、うとうととしかけたとおもう間もなく、ほんの些細なことで目が覚めてしまう。

そういう老人が多いので今やNHKの第一放送は深夜ぶっ通しで老人向けの番組を流している。

吐夢も他の多勢の老人たちと同じように、枕元に携帯ラジオを置き、そのラジオはずっとつけっぱなしになっていた。

目が覚めるとラジオが流れている。ラジオを聴いていると、またまどろんでしまうという具合である。

あの日もそうであった。早朝トイレに行こうか、行くまいか、もうちょっと我慢しようとおもっているところで、今までの放送が途絶え近畿地方の地震を知らせるニュースが入ってきた。

神戸の震度だけがはじめのニュースでは出てこなかったのだが、その時には後で分ったような事情を知らないから、神戸だけがぬけていることにそう特別な意味を感じなかった。

地震列島だから、何処かでは地震は起きるさとおもう間もなく吐夢はまた浅い眠りにおちいってしまう。

快い夢を見た。

「トンちゃん萬歳」

「よお、大統領」

「おいおい大統領ではないよ、首相ですよ」

また一際大きいトンちゃん萬歳の声で目が覚める。

最近は吐夢の生活は急変して、外国にもしょっちゅう出かけねばならず、国内における公式の会合の数もさるものながら、連立政権であるために三党の人たちとのしばしば深夜におよぶ非公式の会合が多くて、想像を絶した多忙である。昔の中国の人が夢に見た胡蝶である自分と現実の自分と、どちらの自分が本当の自分であるか区別をつけ難くなってしまったのと同じように、時間に追いまくられ身も心もくたくたに疲れ果てている吐夢は、夢と現実の区別をつけることが出来ない人になっていた。

ラジオはまだ地震の報道を続けている。

これは普通の地震とは違う、大変なことになるぞとおもいながらも吐夢は、誰も起しにこないのをいいことに眠りにおちこんでしまう。寝られる時に出来る限り寝ておかないことにはこの商売はもたないのである。

夢の中で戦地が蘇る。焼け跡で飢え、飲めそうな水は一滴もなく、異臭を放ちどろどろに濁って油がういている水を啜っている。

そうだ、一瞬のうちに吐夢は決意する。

「防衛庁長官は。何、連絡がとれない。この非常時に何事だ。即刻馘首だと言っておきなさい。次の人は」

「あ、次の人ですか。この際次の人で結構だ。いちいち姓名などは尋ねていない。都合がつくところから出来る限りのおにぎり、弁当と水をへりに積みこみ神戸方面に送り届けること。着陸出来ない時にはパラシュートで落下させるように。ああ、いくら多くてもいい。いくら多くても多過ぎるということはない。何、四の五の言うな。私の命令です。私首相の吐夢がこの件については全責任を負います。何、もう一度言えと。この件に関する全責任は首相吐夢のものである。よろしいか、急げ」

受話器を下したところでがちゃんと目が覚め、吐夢は快感を感じた。やってやった。自衛隊には数十年間、田舎芝居とはいえ反対をし続けてきたのだけど役に立つこともあるのだなあ。

現実にラジオが地震のニュースを続けている。ただごとではなさそうだ。誰も起しにこない。何の連絡もないのはどうしたことだろう。現実の吐夢は老齢で、党の分派活動が活発になってきたことが日常の政務以上の心労をよび、起きて動けるのが奇跡のようなものだから、またしても眠りにおちいる。

紙おむつをしなくてもいいのだけ、わしはまだましかもしれないな。御屋沢や外曽根はもうおむつをして寝ているのではないかいな。それにしても神戸の地震、いちばんいいのは復興資金として一戸あたり、条件をつけずに、どの一戸にも一億円ずつ、いや二億円ぐらいはないとこの時世では立ち直るのは難かしいだろう。二億円にしよう。一戸あたり二億円の復興資金を、今は一月か、では一月いっぱい中に支給することにしよう。

「おお竹邑さん、神戸、ラジオで聴いているでしょう。何、知らない。ラジオがなければTVをつけて下さい。分った。驚いた。即決で一戸あたりの復興資金を二億円、一月中に支給すると速かに記者会見をして発表して下さい。何、手続きをふめと。手続きをふんでいたら、こういうことは出来なくなってしまうということは貴公がいちばんよく知っているのでしょうが。ええ、勿論全責任は私一人でとります、これで首相を辞任することになっても私としては本懐です。何、応急措置に対する指令はみな私がとっています。近辺の自衛隊は即刻援助活動で突入、馳せつけるように言っておいた。何何、北海道南西沖地震の奥尻町や雲仙普賢岳の件もありますだと、分りきったことだろう。同じように一月いっぱいに一戸あたり二億円ずつ渡すように」

国会での答弁の際、阪神大震災について、吐夢はこの夢と現実の区別がつかない状態に陥っていた。その後吐夢は今まで経験しなかったような、非常に忙しい夢と現実にふり回され、眩暈と吐き気をこらえるのが精一杯であった。その結果、私としては緊急に考えられる限りの万全の措置をとりました、と胸を張って答えてしまうことになる。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.18
❷	−	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	7.53
3	2	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble ［Bust-A-Move］ (Taito/SNK)	7.09
❹	−	アウトフォクシーズ（ナムコ） The Outfoxies (Namco)	6.91
❺	6	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	6.86
6	3	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	6.79
❼	−	脳力向上委員会（テクモ） Test & Quiz* (Tecmo)	6.78
8	8	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	6.69
9	5	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.53
❿	−	得点王　３（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	6.44
11	4	クイズ殿様の野望２・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	6.36
12	7	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	6.33
⓭	−	ダブルドラゴン（テクノス／ＳＮＫネオジオ） Double Dragon (Technos/SNK)	6.27
14	12	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.05
15	10	アイドル雀士・スーチーパイⅡ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie Ⅱ* (Jaleco)	6.00
⓰	−	水滸演武（データイースト） Outlaws of the Lost Dynasty (Data East)	5.75
17	9	マッハブレイカーズ（ナムコ） Mach Breakers (Namco)	5.69
18	14	スーパーリアル麻雀　ＰⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.53
⓳	20	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.50
20	11	エックスメン（カプコン） X-Men (Capcom)	5.40
21	19	スーパーストリートファイターⅡ・エックス（カプコン） Super Street Fighter Ⅱ Turbo (Capcom)	5.33
22	22	雷電　Ⅱ（セイブ／日本システム） Raiden Ⅱ (Seibu)	5.32
23	15	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.29
24	16	クイズ・キング・オブ・ファイターズ（ザウルス／SNKネオジオ） Quiz-King of Fighters* (Saurus/SNK)	5.23
25	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	5.19

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.17
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (Sega)	9.07
❸	−	エースドライバー（DX）（ナムコ） Ace Driver (DX) (Namco)	8.43
❹	5	リッジレーサー　２（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	8.22
5	3	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.11
6	4	エースドライバー（SD）（ナムコ） Ace Driver (SD) (Namco)	7.71
7	7	ガンバレット（ナムコ） Point Blank ［Gun Bullet］ (Namco)	7.67
8	6	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.60
9	8	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.46
10	9	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	7.09
11	10	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.54
12	11	リッジレーサー　２（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.50
⓭	14	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	5.25
14	12	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.08
15	15	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	4.79

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	6.33
2	2	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.50
❸	−	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.50
4	3	リーサルウェポン　３（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.75
5	5	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	6.50
❷	−	ストリートシューター（トーゴ） Street Shooter (Togo)	5.83
3	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.55
4	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.33
❺	6	X―DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	5.13

China Cracks Down On Counterfeits

Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, announced on March 15 that the Administration for Industry and Commerce (AIC), Beijing, China, seized a large amount of counterfeits of Sega's home videos. This is based on the agreement reached on February 26 between the USA and China on the protection of intellectual property, and demonstrated the Chinese government's resolution to carry it out.

Sega has continued to urge the Chinese authorities to crack down on counterfeits of its home video game "Mega Drive" ("Genesis" in North America). As a result, in August last year, based on the Copyright Act, the China National Copyright Bureau imposed an administrative punishment on Shenchu Electronic, a counterfeiter based in Shenzhen, Guangdong (see *"Game Machine" No. 481*). However, the overall situation stayed the same with rampant counterfeiting of Sega and Nintendo home videos and compact discs.

In order to combat this, the US Trade Representative (USTR) has pressed the Chinese government to increase its efforts against counterfeits while threatening to invoke the Special 301 provision of the US Trade Law (a proposal made by Nintendo, USA, to the USTR is an action in that direction. See *"Game Machine " No. 491*). On February 26, the USTR and the Chinese government reached an agreement on the protection of intellectual property incorporating increased action against counterfeits in China.

As a result of these government-level talks, the State AIC and the National Copyright Bureau, both of which were responsible for copyright prosecution, announced in early March that raids on counterfeits could be carried out by local AICs. Accordingly, the four municipal AICs in Beijing, Chaoyang, Chongwen, Xichzng and Haidian, carried out the large raids on March 9.

Those raided by the local AIC, Beijing were two major assembly and wholesale operations on Tabao Road, Chaoyang, a retailer in Xianyukou, Chongwen, two retailers in Di'anmen, Xichzng, a retailer in Xinjiekou, Xichzng and a supplier in Haidian. The AIC, together with Sega staff including legal counsel Kiichi Nishikura, raided the companies and seized several thousand "Mega Drive" consoles and game cartridges. These were carried away on four trucks, and in value are estimated to reach 3.1 million yuan.

Among the businesses raided in Di'anmen were the home game shop "Zhile Kingdom" and distributor "Shenzhen Jichang Electronic". The latter had a retail department. From its warehouse in Shenzhen Jichang, counterfeits amounting to one million yuan were seized.

It is understood that the raids above were conducted to protect industrial property rights such as trademarks. With the AIC having widespread powers of authority in every business field, counterfeits quickly disappeared from the market after the raids. Sega's Nishikura, said that, although the extensive raids in Beijing represented an initial success, counterfeits would soon be back on the streets if they drop their vigilance.

Namco Rivises Forecast Down

Namco Ltd., Tokyo, revised downwards its forecast for the fiscal year ending March 1995. This was announced by Namco on March 17. As a result, the year's figures (both independent and consolidated) are likely to show an increase in revenue but a decrease in net income.

Namco's new forecast for the fiscal year ending March 1995 shows revenue of ¥76,500 million and net income of ¥2,000 million. Compared to the previous revision (November 1994), the revenue figure represents a 4.4% drop and that for income a fall of 16.7%.

In the consolidated results forecast which includes figures for subsidiaries, revenue was revised to ¥95,000 million and the net income to ¥150 million. Compared to the previous forecast of May 1994, the figure for revenue represents a further 5.0% drop and that for income a fall of 95%.

According to the company, Namco America and Namco Cybertainment incurred a deficit of $7 ~ 8 million each, and the deterioration in coin-op game sales and arcade operation in the USA significantly decreased the consolidated income. This is the first time in four years that Namco will suffer a decrease in its consolidated results from the previous year.

Players Enjoy AOU Expo

At the AOU Expo '95 (Feb. 22-23, Makuhari Messe, Chiba), Sega and Namco's computer graphic (CG) videos such as "Sega Rally" and "Cyber Commando" drew attention. Among the video games not using CG, Capcom's "Night Warriors" and SNK's "Fatal Fury 3" drew attention. CG videos are being developed by Sega, Namco and also Konami and Taito and many prototypes still under development were shown.

Almost all of the electro-mechanic type arcade games dispense prizes. Therefore, many prizes were also exhibited. A large number of so-called medal games which use tokens instead of coins, were also unveiled, continuing the recent trend. As for kiddie rides, because the market has dwindled, their exhibits decreased significantly.

While the first day of the show was specifically for traders only, many ordinary players managed somehow to gain admission making it impossible for traders to play the games. This led to many complaints from visiting operators.

According to the AOU secretariat, the number of players who entered on the first day was only 1,200 who purchased ¥2,000 admission tickets. The secretariat explains: "Many of the free admission tickets given to operators and exhibitors may somehow have found their way to players."

According to the secretariat's figures, there were 19,260 visitors on the first day and 16,577 on the second day. These are the total figures, and no distinction between traders and non-traders is made. The secretariat intends to discuss ways of distinguishing between traders and non-traders at future shows.

Namco's New CG System

Namco Ltd., Tokyo, recently announced that it is developing a CG system board "Super System 22". It is an upgraded version of the CG board "System 22" with a smaller board size. At the AOU Expo '95, Namco exhibited the following "Super System 22" games: "Air Combat 22", "Cyber Cycles" and "Alpen Ski".

"Alpen Ski" is a game where the player controls a skier's movement on the 50-inch screen by twisting his body and sliding the plate under his feet. The prototype shown at the AOU Expo '95 was only 30% completed but Namco intends to ship it in the coming summer. (See the right-hand photo on page 1 of *"Game Machine" No. 491*).

Takara Amusement Moves

Takara Amusement Co., Ltd., Tokyo, moved to the following address as of March 27. The phone number was also changed. The company is a subsidiary of Takara, a major toy manufacturer.

Takara Amusement Co., Ltd.
Tabata Fukuda Bldg.,
1-7-3, Higashi-Tabata,
Kita-ku, Tokyo 114
(phone) 81-3-3800-9200

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
ビックリ3連発!
3つのゲームが1つになった。
玉入れゲーム
的当てゲーム
バスケットゲーム
〈ココが人気〉●3つのゲームが楽しめる。
●半円タイプの筐体だから壁付けにしても、2台並べて円形にしてもGood!
●ターンテーブルに乗って流れている景品を選ぶことができる。
■寸法/W2,610×D1,590×H2,274(mm)
PIERROT WORLD
ピエロワールド
飛び交う銃弾、迫りくる炎!
2P同時協力プレイ・途中参加OK
あのエレベーターアクションがF3で復活。
ELEVATOR ACTION -RETURNS-
エレベーターアクションリターンズ
新感覚サッカーゲームでゴールを狙え!!
時間内に規定点を超えると景品が出されます。
2P対戦可能!!
■寸法/W1,500×D880×H2,100(mm)
■重量/238kg(看板を含む)
ビクトリーシュート
Victory Shoot
パズルボブル
PUZZLE BOBBLE
早くも、人気沸騰中!
ハマリ度No.1、かわいさNo.1のパズルゲームで高インカム続出!!
レバーとボタン1つだけの簡単操作だから初心者でもOK!
2P・乱入対戦可能
NEO GEO
サザンクロス
南十字星の宝はだれの手に
●4インチ液晶モニター スロットゲーム、ストーリーの表示をします。
●ストーリーランプ ステップアップした位置が点滅。6ラウンドで大当たり。
●スタートチェッカー 左右に常時移動するスタートチェッカーを狙え!
●ストックケース(般型) メダルを溜めて大当たりのときフィールドに払い出されます。
●「スタートチェッカー」にメダルを通過させると4インチ液晶モニター上で3リールスロットゲーム開始。
●6回の「ストーリー」入賞で大当り! フィールド中央の船がプレイヤー側に傾いて、それまで溜めていたメダルが一気に大放出されます。
SOUTHERNCROSS MYSTERY
サザンクロスミステリー
■寸法/W1,660×D1,660×H2,010(mm)
■重量/約460kg
ドリームターボ
スロット付きのプッシャーマシン。摩訶不思議な魅力で人を引きつけます。
ドリーム'97
1ゲーム8BETのマシンだから、高インカムが期待できます。
ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。8人が1度にプレイできる大型筐体。
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP. 1995.
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808